PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 193 --- onsdag 14. mai 1997.

REDAKSJONELT

Nok en gang slår alle mørkets krefter til i et fåfengt forsøk på å stoppe Phobos.
(En skulle da tro at de ville gi opp, etterhvert, eller hva? Vi har jo bare gjort dette 193 ganger nå - er ikke det nok til å overbevise de aller fleste om at vi ikke gir opp i første omgang? Hva?)
Men denne gangen skal vi ikke trøtte ut leserne ved i detalj å beskrive hvordan vi kjemper oss frem gjennom snøstorm og isnende regn, varme egnet til å få blodet til å koke i årene, skrivemaskiner, kopimaskiner, datamaskiner (av alle de slag) og laserskrivere som ånder ut rett før storverkene er klare, og alt det andre som stadig rammer Phobos-redaksjonen.

Da skal vi heller skjene til et visst spill-forlag, (TSR), som gir opp så fort de møter motgang...

Ellers har det kommet oss for øre (eller snarere øyne...) at også Vampyr-LIVE'rne som fra tid til annen møtes i foreningens lokaler nå har begynt å gi ut et fanzine. Gratulerer. Det varmer altid en gammel fanzin-redaktørs hjerte å se at ungdommen fremdeles er villig til å ta aksle fanedens tunge bør. Nå gjenstår det bare å overtale disse unge, fremadstormende, om at det er en god idé å honorere andre gamle tradisjoner, som for eksempel å sørge for at fanzinet er tilgjengelig mot "det vanlige"...
(Se siste side!)

Dataspillkometen Eidos:

Britenes svar på Disney

Den britiske investoren Robert Keith og hans sør-afrikanske våpendrager Charles Cornwall er arkitektene bak britenes nye powerhouse innen dataspill. Eidos Plc er allerede blitt en pengemaskin. Utviklertalentene plukker de blant annet opp i Oslo.

Kapital har tittet bak kulissene hos den britiske spillutgiveren Eidos, som på rekordtid har begynt å spise kirsebær med de store underholdningsgigantene. Vi er på vei til filmstudioet Glassworks i Londons film- og musikkdistrikt Soho. Glassworks driver med digital animasjon, motion capture *(det betyr å fange bevegelser)* og spesialeffekter.

– Glassworks er Eidos' eget filmstudio og ble startet 1. mars i fjor. Det har allerede produsert flere reklamefilmer og musikkvideoer. Sting, George Michael og Spice Girls er noen av kundene, sier Charles H.D. Cornwall, den 34-årige toppsjefen i Eidos.

Gassen i bunn

Cornwall smetter girspaken opp i tredjegir og kjører sin lekre sortlakkerte Porsche Carrera 4 raskt gjennom trange London-gater. Vi blir sugd bakover i bøttesetene, og føler omtrent som om vi deltar i dataspillet «Flying Nightmares».

– Denne kjerra akselererer fra 0 til 100 på noen få sekunder. Du behøver ikke bekymre deg. Jeg kan ta denne svingen i dobbel hastighet, sier Cornwall og trykker gasspedalen i bunn.

Han kjører bilen med samme intensitet og manøvrerer den med samme finesse som han har drevet frem det Eidos. Det britiske dataspillselskapet har på knappe to år blitt et av verdens ledende dataspillselskap.

Arkitektene bak selskapet er den flamboyante London-baserte investoren Robert Keith og sørafrikaneren Charles H.D. Cornwall, med bakgrunn som gullgraver og investeringsbankier.

En utviklers drøm

Eidos ble stiftet i 1990 av programvareutvikleren **Stephen Streater,** som hadde jobbet i det britiske forsvarsdepartementet. Streater hadde utviklet en algoritme beregnet på kompresjon av videosekvenser.





UNDERHOLDNINGSGIGANT? *Engelskmannen Robert Keith og sør-afrikaneren Charles Cornwall har gjort britiske Eidos til en av verdens største produsenter av dataspill.*

Eidos har kalt denne teknologien for **«Optima»** og hevder den er overlegen alt BT, Intel og Microsoft noen gang har produsert innen kompresjon/dekompresjon av data. Og best av alt: Siden Optima fullt og helt er basert på programvare, er teknologien mye mer kostnadseffektiv enn alternativene.

Men selv om teknologien var konkurrentene overlegen, brukte Streater etterhvert opp alle firmaets penger på å videreutvikle og perfeksjonere teknologien.

Men våren 1993, akkurat da Streaters siste pund var i ferd med å bli brukt opp, møtte han den unge og visjonære investeringsbankieren **Charles Cornwall**. Cornwall fant et selskap med «state of the art»-teknologi og briljante forskere. Men teften for salgbare produkter var totalt fraværende.

I mellomtiden hadde utviklingen av stadig raskere PC-er åpnet nye muligheter for selskapet. Etterspørselen etter videokompresjon nådde aldri de helt store høydene, da Intels 386-prosessorer dominerte PC-markedet.

Domarc-kuppet

Charles Cornwall er utdannet sivilingeniør og hadde jobbet flere år som investeringsbankiér i Sør-afrika og London, blant annet i den engelsk-tyske investeringsbanken WestLB.

Cornwall var involvert i oppkjøp og sammenslåinger av en rekke gullutvinningsselskaper. I forbindelse med ▶

Gullgruven «Tomb Raider»

Få dataspill har fått like stor oppmerksomhet som Eidos' salgssuksess «Tomb Raider». Helten i dette spillet er en ung og svært så tøff dame. **«Lara Croft»** har fått Baywatch-stjernen Pamela Andersons utseende og tegneseriebeltinnen Modesty Blaise sin hjerne. Croft er den Oxford-utdannede datteren til Lord Henshingly Croft. Lara kjører motorsykkel, tenker raskt og skyter for å drepe i en slags Indiana Jones-eventyrverden.

Spillet er utviklet av **«Core Design»** og er ansett som et banebrytende 3D actionspill. CD-ROM-spillet føk rett til topps på salgsstatistikkene i Storbritannia da det ble lansert i november. Tomb Raider ble årets julegave i øyriket, og har ligget på topp tre siden. I rent salg betyr dette over en million solgte enheter. Når spillet koster 40 pund, er det ikke vanskelig å regne seg til at det er en multi-million butikk for utgiver Eidos.

– Vi fikk tilbud om å kjøpe rettighetene til «Indiana Jones» for fem millioner pund. Men vi syntes prisen var latterlig høy. I stedet laget vi vår egen «Indiana Jane», forteller Charles Cornwall i Eidos.

Nå gir Eidos ut en musikk-CD med Lara Croft på et eget selskap, **«Naked Records»**. Neste på tapeten er en helaftens spillefilm om Lara Croft. Det handler om «merchandising» i beste



Hollywood-stil.

– Jeg har hørt at Pamela Andersen ville spille hovedrollen. Men det er helt utelukket. Lara er jo av britisk herkomst og dessuten smart. Da kan vi jo ikke bruke en amerikansk bimbo, ler Robert Keith.

dette arbeidet ble han kjent med advokaten Bret Kebble, som jobbet for meglerhuset **Robert Flemings**. Cornwall og Kebble ble investeringspartnere med nese for teknologiselskaper.

På begynnelsen av 1990-tallet så mange en potensiell gullgruve i det nye mediumet CD-ROM. Men de fleste selskapene som satset var for tidlig ute, eller satset på feil produkter. De fleste aktørene tapte penger og gjør det fortsatt.

Men da Cornwall sfæren rundt Eidos fikk se selskapet **Domarcs** dataspill «Tank Commander» i 1993 øynet de en sjanse. Dataspill kunne være mediumet for Eidos' teknologi. Et oppkjøp så ut til å være gunstig.

– Jeg investerte i Domarc allerede i 1984. Da Eidos kom med sin kompresjonsteknologi, fant vi det spennende. Dataspillene tok jo allerede veldig stor diskplass, sier Robert Keith.

Domarc hadde vært for sene med å konvertere sine spill fra det proprietære (lukkede) konsollmarkedet til en åpen PC-plattform. I 1995, da Eidos fremmet sitt take-over-bud, var selskapet i elendig økonomisk forfatning. Domarc tapte 3,3 millioner pund av en omsetning på 4,7 millioner pund dette året.

Flere raid

Ved hjelp av sine kontakter i City lyktes Cornwall i å finansiere oppkjøpet av Domarc. Eidos betalte 14 millioner pund for selskapet. Kjøpesummen inkluderte studioene Big Red og Simis. Cornwall syntes han hadde gjort et kupp.

I Domarc jobbet nemlig spilllegenden **Ian Livingstone**. Livingstone er kjent som forfatter av de populære interaktive spillbøkene «Fighting Fantasy». Bokserien solgte i mer enn 14 millioner eksemplarer verden over.

Med tanke på Domarcs kvalifiserte stab, nye spilltitler i arbeid, samt lisensene blant annet til suksess-spillet **«Championship Manager»** følte Cornwall han hadde fått tak i en virkelig perle. Men det skulle ikke gå lang tid før det dukket opp en ny mulighet.

Eidos' aksjonærer bladde opp 17,2 millioner pund for å overta den vaklende dataspillutgiveren **CentreGold Group**. Gruppen inkluderte spillutgiverne US Gold, Core, Silicon Dreams og distribusjonsselskapet Centresoft/PDQ. Eidos fikk med seg 14 millioner pund i gjeld på kjøpet, men eksponeringen ble raskt redusert ved at distribusjonsselskapet Centresoft ble solgt unna for 7,5 millioner pund.

Dermed var Eidos' utlegg nede i 23,7 millioner pund.

Prises til 1,5 milliarder

Over natten kunne Eidos øke utgivelsesfrekvensen tre ganger. Gode spilltitler og en kreativ utviklerstab med spillguruen Jeremy Smith i spissen gjorde at Eidos straks ble en publisher å regne med i spillmarkedet.

Eidos' ledelse hadde lenge diskutert hvordan selskapet kunne øke sin innflytelse i detaljistmarkedet. Nå hadde man produktporteføljen på plass, men av hensyn til eventuelle interessekonflikter versus de store kjedene valgte selskapet å selge sin egen forhandler, Centresoft.

CentreGold var det første britiske spillselskapet som ble børsnotert, men også det første som gjorde et realt økonomisk maveplask. Mange undret seg over hvordan det vesle utviklingsselskapet Eidos, som attpåtil tapte penger, kunne makte å reise penger til å kjøpe et multi-million tapsforetagende.

I dag, knappe to år etter de første raidene, er Eidos børsnotert i London og New York. Selskapet prises til nesten 1,5 milliarder kroner på Nasdaq. Og pengene renner inn. I siste kvartal tjente selskapet 78 millioner kroner av en omsetning på 320 millioner kroner.

Space Kids

En fanføljetong av Herman Ellingsen



Del 6.
Brattbakken, gopherfest/dead dog party etter Shadowcon 14.

En hver likhet mellom personer eller hendelser i denne historien og virkelige personer eller hendelser er rent tilfeldig, og kan kun tas som et symptom på leserens skitne fantasi.

Gopherpartyet går sin vante, litt slentrende gang. Lyden av utsultede gophere som grafser til seg pizza avbrytes bare av og til av korte tilløp til samtale.

— Har du mer pizza?

— Nei, men det er mere på vei...

*

— Hørte du, Inge? Nashira trekker Inge i ermet. Mamma sier at vi får lov.

— Vel, svarer Inge fjernt, dere får stikke innom oss i morgen, da, så får vi se på det.

*

— Unnskyld, Kim, protesterer Sten Hugo, man har ikke du jobbet på Teknisk Museum noen år nå? Selv Teknisk Museum må vel gi folk fast ansettelse når de har vært vikarer der i ett års tid?

— Joda, svarer Kim unnvikende. Det er vel stort sett min egen feil — jeg har jo sett etter en jobb innen det feltet hvor jeg nå en gang har en utdannelse, da...

*

— Mens dere snakker om VR-utstyr, skyter Fredrik inn, er det noen som har hørt om det kommer noe nytt europeisk utstyr?

— Vi har jo klar en ny modell i løpet av våren, svarer Johan nølende, men det er jo ikke akkurat et stykke hjemme-elektronikk, da. Jeg solgte forresten to stykker til NASA for et par uker siden - de skulle bruke dem sammen med den nye, ubemannede proben som er på vei til IO.

— Jeg hørte noe snakk om at Phillips hadde tenkt å prøve seg på det markedet, skyter Sten Hugo inn. Dessuten kommer et spansk firma med en kopi av Netscapes dress nå.

Fortsettes i neste nummer

EX CATHEDRA

Spalten til *Johannes H. Berg* (formann Ares/Bjølsen, administrator for Arcon)

Vi har et spennende år foran oss: Sannsynligvis vil en rekke endringer inntreffe i spillhobbyen, både i nærmiljøet vårt og internasjonalt. Sjokkmeldingen om at *Wizards of the Coast* kjøper opp *TSR*, gjengitt i siste PHOBOS, har ført til en rekke spekulasjoner i spillmiljøet. Det later til at WotC ikke bare kjøper opp TSR, som jo egentlig burde vært deres største konkurrent, men også flytter hele driften av dette selskapet til California. Hva dette så igjen vil føre med seg, fra oppsigelser til omlegging av produktspekteret hos begge forlag, er det for tidlig å si noe sikkert om. Men for de av oss som sto TSR nokså fjernt kan det være fristende å kommentere at nå ser det ut til at dette selskapet har havnet dit Gary Gygax i sin tid prøvde å styre det — på den amerikanske Vestkysten. Dog er jo hr. Gygax forlengst blitt utrensket, sammen med de andre som startet verdens første rollespillforlag for mer enn 20 år siden.

At TSR måtte kaste inn håndkleet (for det later til å være det som har skjedd) kan vel bare skyldes et ganske utrolig vanstyre av det som for selv en fem-seks år siden virket som rene pengemaskinen. Skjønt de forskjellige lederne i det firmaet har jo utvist meget store evner nettopp når det gjelder å søle bort penger, helt siden salig Gygax' tid... At duellkortspillenes voldsomme fremgang innen hobbymarkedet førte med seg omveltninger, er greit nok. Likevel tror jeg vel at spillentusiastenes **mistro** overfor et mono(po)littisk WotC/TSR vil bli enda mer merkbar en det som var tilfelle overfor disse to forlagene hver for seg. Dessverre er det ennå for tidlig å si hvilke øvrige komplikasjoner, om- og nedlegginger og mer eller mindre spennende fenomener som kan tenkes å oppstå på grunn av denne kjempesvære nye konstellasjonen innen det som sies å være et stagnerende marked. Dette må da ihvertfall bli tidenes i særklasse største spillforlag — så det blir vel alltids anledning til å komme tilbake til det!

Her hjemme er det litt av hvert som foregår innenfor spillhobbyen (selv om det kanskje ikke er de helt store sensasjonene å melde om akkurat når det gjelder kommersialistene): Aktivistiske nye spillfans dukker opp i så mange sammenhenger at det kanskje er grunn til å håpe på en fornyelse av både den ene og den andre virksomheten. Samtidig vokser jo enkelte nyere typer spilling, som f.eks *live*-aktiviteter av alle slag, ganske kraftig, mens de berømmelige (eller beryktede) duellkortspillene kanskje begynner å nå taket?

Vår gamle, men stadig gode forening skjer det jo dessuten ting med: Vi avholdt altså en ekstra generalforsamling for Ares/Bjølsen på onsdag 16. april (se rapport i siste PHOBOS). Nå er også det nye styre konstituert, uten at det representerer noen drastiske endringer, siden de fleste fra det gamle "kontinuerte". Men vi har konstatert at et brukbart økende medlems- og deltagertall i løpet av våren ikke må føre til at man faller til ro med dette: P.t. har man knapt noe laurbær å hvile seg på. Bare en intensiv innskjerpning av programtilbud og PR-opplegg vil igjen tilføre Bjølsenmøtene den oppslutningen som de hadde helt frem til 1995. Selvsagt kan man håpe på andre ressurser, mer offentlig støtte etc. Men er må man nok igrunnen sitere Formann Mao (det er vel ikke så mange andre som gjør det nå for tiden): "Stol på egne krefter!" Om ikke vi får fart på driften igjen, er det ingen andre som gjør det for oss.

Oslo- og Akershus Spillforening kan vel med tid og stunder bli en papraplyorganisasjon som sørger for at de forskjellige medlemsklubbene også blir tilført ressurser, men inntil videre blir nok dette opp til den enkelte forening. Ares/Blindern har en brukbar økonomi, men litt variabelt aktivitetsnivå; Ares/Bjølsen har nok av aktiviteter, men er først nå begynt å komme på fote igjen m.h.t. oppslutning og derav avhengig økonomi. Vi håper jo at man ved å innføre PHOBOS som medlemsblad for begge klubber fra 1997 har bidratt til å øke tilbudet, og skal vel etterhvert satse enda mer på å utvide og forbedre bladets innhold.

Det blir ikke nødvendigvis noe bedre blad (eller noe triveligere klubb) **uten at medlemmene engasjerer seg.** Vi har fått inn en del stoff fra nye folk i det siste, men håper stadig på at flere vil skrive noe for medlemsbladet. Dessuten har vi store planer om flere og bedre turneringer, spillpresentasjoner og annet gøy, og for å få til det må vi også få medlemmene til å bli med. Kanskje vi t.o.m. kan få avgårde den berømmelige Ares-bussen til Trondheim til høsten? Det blir nok Hexcon i november igjen!

Johannes H. Berg



Endelig foreligger da også årets Arcon-brosjyre...

ARES

(Bjølsen) *spillprogram*
mai - juli 1997

14/5:	***Republic of Rome*-turnering**
28/5:	***Junta*-turnering**
4/6:	**Hemmelig rollespillturnering** (møt opp for å få vite hvilket spill!)
30/7:	***The Babylon Project*-demo**

Normalt vil de fleste turneringer, demonstrasjoner etc. begynne kl. 1800 (med forbehold for feil og forsinkelser).

ARES

forening for simuleringsspill

BRETTSPILLTURNERING:

REPUBLIC OF ROME

onsdag 14/5 1997 kl. 1800

i våre lokaler i Sarpsborggt. 7, Bjølsen
(buss nr. 37 fra Jernbanetorvet, Stortorvet eller Akersgt. v/Regjeringsbygningen)

Alle interesserte er hjertelig velkommen!

Gryningen

Nr. 4, 3. Mai 1997 — Offlive avis for Oslo by Night

Så var det på tide at vi endelig fikk et nytt nummer av Gryningen/Skumringen. Det har skjedd mye siden sist. Så vi får bare komme igang.

Nye Titler

Det vil bli innført fire nye titler til Vampire samfunnet i Oslo. Disse er Sensjal, Harpy, Sheriff og Vokter.

• Sensjalen er den offisielle titelen til Fyrsten's rådgivere.

• Harpyen er tittelen til han eller henne som har ansvaret for å holde styr på titler, status, eiere o.l. Denne posisjonen innehaves nå av Magdalena von Adelheid, som sitter i Fyrstens stab.

• Sheriffen er tittelen på han eller hun som virker som fungerende politi i samfunnet, med det ansvar at de som bryter Cain's lover blir tatt. Denne posisjonen innehaves av Kristian, Gangrel klanslederen.

• Vokteren er titelen gitt til den som har ansvaret for at Elysiumene foreløper uten bråk. Han/hun har ansvaret for sikkerheten under møtene. Denne posisjonen innehaves av Isak, som sitter i Fyrstens stab.

Unnskyldning til Nina Tomter.

Arrangørene føler at Nina fortjener en unnskyldning for rotet vi fikk til da hun meldte seg på. Hun ble lovet rolle hun ikke fikk, og vi drøyde i flere måneder før vi endelig fikk laget en rolle til henne. Vi beklager.

Skifte

Klanslederene har "fått" ny off-live titel også. De skal nå hete IL-er, da de heretter kommer til å være den dere vil ha mest kontakt med. De tidligere IL'ene vil nå hete SL, eller arrangører om du vil. Klanlederene av hver enkelt klan ta over en del av plott og inntrigene under spillingen.

Arrangørene er kjempe glade for iniativet deres.

På arrangement siden, har vi dog et annet problem. Akkurat nå er det bare *Kim* som kan gjøre noe særlig. *HansO* har noen ganske så store eksamener i slutten av Mai, som han er nødt til å konsentere seg om. *Tor Arne* har alt for mye å gjøre også, med fotball (både som trener og spiller), så han ser seg nødt til å trekke seg som arrangør.

Han kommer imidlertidig til å gå inn som IL for Ventrue, d.v.s. han tar over Harald Helleruds sin karakter som heller ikke har tid ti å spille så ofte. Tor Arne kan forsikre at nå vil Ventrue møte opp mannsterke heretter.

Til slutt til vi si takk til *Kari* for den tiden hun kunne være arrangør. Det er synd hun fikk for mye å gjøre også, men vi er tilfreds med hva hun rakk å gjøre.

Neste Spilling

Neste spilling blir *lørdag 8. juni*, men stedet er ennå ikke bestemt. Du kan sikkert lure på hvorfor vi ikke er andre steder, og svaret er ganske enkelt. De fleste steder vil ha 18-års grense, samt minimum 6-7 tusen kroner. Det har vi faktisk ikke råd til. Vi prøver nå å bruke venner av venner's venner for å få leid et sted billigere. Dersom du kan hjelpe oss på noen som helst måte i denne saken så vær så snill å si i fra. ARES lokalet er ok, men vi ønsker vel alle noe mye bedre.

Dersom du ikke kan komme på neste spilling er du nødt å gi beskjed til Kim om dette. Det holder ikke å la vær å møte opp. Gi beskjed!

Kim har forresten snakket med Trappa, og det er en stor mulighet for at vi kan spille i kjelleren der annenhvert tirsdag, med servering, (nesten) gratis, dersom vi møter relativt regelmessing opp, samt passer på at ingen under 18 drikker. Mer info kommer siden, men hva synest dere?

Tilslutt følger en detagerliste over spillerne våres. Dersom det mangler noen opplysninger om deg, så GI dem til oss da vel. Dersom det er noen feilaktige opplysninger om deg (Dere flytter jo hele tiden), så gi oss dem også. (Men det er jo tre ønsker på en gang. Det går jo ikke...).

Bakken, Kenneth	OS001:01	Monradsgate 22		Oslo	22674273		90690426
Fosback, Stian	OS005:01	Caspar Stormsvei 11	0664	Oslo	22649448		
Espenes, Karen	OS006:01						
Kvisler, Tor Arne	OS007:02	Gamle Kjelsåsvei 44	0498	Oslo	22152783		
Granseth, Martin	OS008:01						
Hellum, Yvonne	OS009:01						
Nocolaisen, Runar	OS010:01	Blindern Studenthjem	0313	Oslo	22694430	-238	
Fredrikson, Gunnar	OS011:01	Jegervn. 12 F		Oslo	22719133		92447263
Amundsen, Kristine	OS012:01	Birger Oliversvei 14 A	1176	Oslo	22281318		
Bendiksen, Maria	OS013:01	Idunsgate 1	0178	Oslo	22363208		
Sem, Bjørn	OS014:01	Olaf Bulls vei 64	0765	Oslo	22490453		91183962

Skumringen

Nr. 4, 3. MAI 1997 — Onlive avis for OSLO by Night

Ulva er død!

Error! Disk Full. Free some disk space and recalculate this field.

Det viktigeste i dette nummeret er naturligvis Ulva's tragiske død. Hun ble tatt av dage i februar i år av en person hun har stolt blindt på. Robert Ferra, hadde lenge vært under Toreador's beskyt-telse, og han har svart denne tillitten med å grusomt drepe Norge's eldste Kindred. Nylig tiltredt Klansleder Magdalena von Krüger sier i en kommentar til Skumringen, at det vil bli vanskelig å fylle plassen etter henne, men hun lover at Toreador ikke vil lide under skiftet.

Sikre bevis tyder på at Roberto er skyldig, og det forventes en snarlig pågripen av morderen. Det har i anledning hennes død blitt holdt en minnehøystund, for å hedre Ulva.

Ulva's testamentet ble lest opp i et privat møte, med bare et fåtall tilstedeværende. Klansleder von Krüger og Fyrste Morgan skal ha arvet mesteparten av eiendelene til den vakre kvinnen. Skumringen taler på (nesten) alles vegne, når vi sier at vi vil savne henne dypt. Neste nummer av Skumringen vi derfor ha en utfyllende artikkel om hva hun har utrettet i neste nummer.



Roberto Ferra på frifot!

Hr. Ferra er i skrevende stund fortsatt på frifot, men Skumringen har god tro på at han snart blir tatt. Det er på det rene at han fortsatt er i byen, men det er ikke Skumringen bekjent om lokasjonen i Oslo er bestemt.

Fyrste Morgan har satt alle krefter og ressurser på saken, og den vil bli løst, sier Hr. Johnson til Skumringen i en uttalelse fra Staben.

Di Matteo får asyl?

Det svirrer nå et urolig rykte i de høyere sirkler av vårt samfunn. Det sies at Di Matteo, ikke bare er på jakt etter sin elskede, men faktisk også ønsker å slå seg ned i Oslo.

Hvordan Camarillaens mest ettersøkte mann kan få til dette vites ikke. Informasjon Skumringen sitter inne med kan tyde på at di Mateo som har 26 bekreftete mord på Camarilla